

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2000-233075

(43)Date of publication of application : 29.08.2000

(51)Int.Cl.

A63F 13/00
G07F 17/32

(21)Application number : 11-036526

(71)Applicant : SEGA ENTERP LTD

(22)Date of filing : 15.02.1999

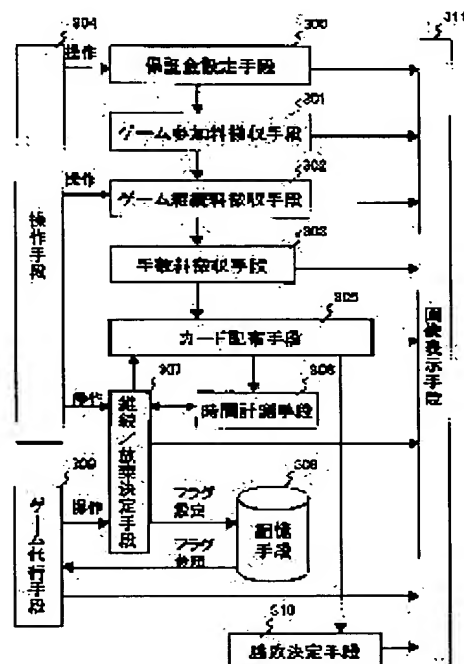
(72)Inventor : WATABE YASUSHI

(54) GAME MACHINE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide the effective commissioner fee collection method in a zero-sum game such as poker and the like.

SOLUTION: This game machine comprises a plurality of operating parts 304 for each player, a guaranty money setting means 301 for subtracting the guaranty amount corresponding to the operation of the operating part during a predetermined period from the stock mount allotted to each player, and collecting the guaranty mount as the collection amount, an entry fee collecting means 302 for subtracting a predetermined entry fee from the stock amount of each player, and a fee collecting means 303 calculating the commissioner fee of a predetermined ratio on the collection mount, subtracting the commissioner fee from the collection amount to obtain a reserve. That is, the collection method of the commissioner fee effective for a zero-sum game such as poker and the like can be provided.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

15.02.2006

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2000-233075
(P2000-233075A)

(43) 公開日 平成12年 8月29日 (2000. 8. 29)

(51) Int.Cl.⁷

識別記号

F I

テーマコード(参考)

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 9/22

K 2 C 0 0 1

G 0 7 F 17/32

G 0 7 F 17/32

3 E 0 4 8

9 A 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数 9 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号 特願平11-36526

(22) 出願日 平成11年 2月15日 (1999. 2. 15)

(71) 出願人 000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス
東京都大田区羽田 1丁目 2番12号

(72) 発明者 渡部 康

東京都大田区羽田 1丁目 2番12号 株式会
社セガ・エンタープライゼス内

(74) 代理人 100079108

弁理士 稲葉 良幸 (外 2 名)

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA13 BA03 BA06 BB00

BB04 BB07 BD00 BD03 BD05

BD07 CA01 CB01 CB08 CC02

CC08

3E048 AA02 BA06

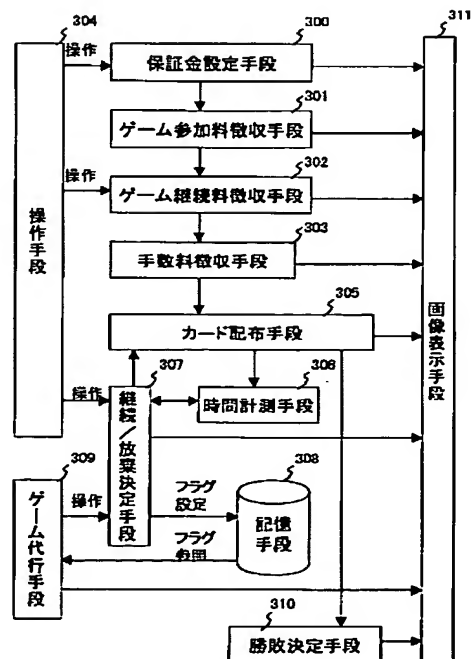
9A001 JJ76 KK45

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】 ポーカーなどのゼロサムゲームにおいて有望な手数料の徴収方法の提案。

【解決手段】 このゲーム装置は、遊技者の各々が操作する複数の操作部304、所定期間中に操作部の操作に対応した保証額を各遊技者に割り当てられていた手持ち額から減額し、当該保証額を前記徴収額として徴収する保証金設定手段301、各遊技者の手持ち金額から一定の参加料を減額し、当該参加料を前記徴収額に累計する参加料徴収手段302、および、徴収額について予め定められた割合の手数料を計算し、当該手数料を徴収額から減額して積立額とする手数料徴収手段303を備えている。ポーカーのようなゼロサムゲームにおいて有効なコミッション料の徴収方法を提供可能である。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数の遊技者が参加可能に構成されたゲーム装置において、ゲームを実施する場合に、各遊技者から徴収した徴収額について予め定められた割合で手数料を計算し、当該手数料を前記徴収料から減額した残金を当該ゲームの積立額として使用可能に構成されていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】 遊技者の各々が操作する複数の操作部と、所定期間中に前記操作部の操作に対応させてゲーム参加料およびゲーム継続料を含む保証額を各遊技者に割り当てられていた手持ち額から減額し、当該保証額を徴収する保証金徴収手段と、参加者から徴収した前記徴収額について予め定められた割合の手数料を計算し、当該手数料を前記徴収額から減額して前記積立額とする手数料徴収手段と、を備えた請求項1に記載のゲーム装置。

【請求項3】 前記手数料徴収手段が手数料を徴収した場合に、当該手数料に対応する表示を行う画像表示手段をさらに備えた請求項2に記載のゲーム装置。

【請求項4】 複数の遊技者が参加可能に構成されたゲーム装置において、遊技者の各々に対してゲームへの参加態様を問い合わせる期間を設定し、当該期間内に遊技者の参加態様の指定がされなかった場合には、当該遊技者が所定の参加形態を選択したものととして処理することを特徴とするゲーム装置。

【請求項5】 遊技者の各々が操作する複数の操作部と、遊技者の各々に対してゲームを継続するか放棄するかを問い合わせる期間を設定する時間計測手段と、前記問合せ期間中に対応する操作部が操作されなかった場合に、当該操作部に対応する遊技者が当該ゲームを放棄した旨のフラグを記憶手段に格納する継続／放棄決定手段と、を備える請求項4に記載のゲーム装置。

【請求項6】 前記記憶手段に当該ゲームを放棄した旨のフラグが格納されている場合には、当該フラグに対応する遊技者に代わって当該ゲームへの操作を指示するゲーム代行手段をさらに備えた請求項5に記載のゲーム装置。

【請求項7】 複数の遊技者が参加して実施されるゲーム処理方法において、ゲームを実施する場合に、各遊技者から徴収した徴収額について予め定められた割合で手数料を計算し、当該手数料を前記徴収料から減額した残金を当該ゲームの積立額として使用するよう処理することを特徴とするゲーム処理方法。

【請求項8】 複数の遊技者が参加して実施されるゲーム処理方法において、

遊技者の各々に対してゲームへの参加態様を問い合わせる期間を設定し、当該期間内に遊技者の参加態様の指定がされなかった場合には、当該遊技者が所定の参加形態を選択したものととして処理することを特徴とするゲーム処理方法。

【請求項9】 請求項7または請求項8に記載のゲーム処理方法をコンピュータに実施させるためのプログラムが記録された記録媒体。

【発明の詳細な説明】

10 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ポーカーをカジノ類似のスタイルで実施可能にしたゲーム装置に係わる。特に、本発明は、保証金の徴収方法およびポーカー等における遊技者の取り扱い方法の改良に関する。

【0002】

【従来の技術】アミューズメントセンターに設置される業務用ゲーム装置の形態に、トランプゲームや競馬ゲームのように、複数の遊技者が同じゲームに参加し、掛金を設定して遊ぶゲームがある。

20 【0003】従来、この種のゲーム装置では、遊技者がゲームに参加する時点で配布するメダル数を制限したり、遊技者が勝利する確率を調整したりして、センター側の利益を確保するのが一般的であった。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】ディーラーと対戦しない実際のカードゲームや麻雀はゼロサムゲームと呼ばれる。ゲームの参加者から徴収した積立金は勝負の結果に応じていずれかの参加者のものとなり、勝者と敗者とに分かれるが、積立金の帰属が変更になるだけで積立金の総額に変化がないゲームである。

30 【0005】このようなゼロサムゲームをゲーム装置で実施するものは今まで存在しなかった。ゼロサムゲームをゲーム装置で実施する場合には、積立額に応じて自然にセンター側の手数料を徴収する方法が必要である。

【0006】また、ポーカーゲームでは、カードが配られるたびにその回（ディール：deal）のゲームを継続するか（CALL）放棄するか（DOWN）を操作ボタンの操作で決定する必要がある。ゲームに参加していた遊技者がゲームを途中放棄する場合、必ずしもゲーム進行に必要な操作をしてから席を離れるとは限らない。いずれかの遊技者がゲーム進行に必要な操作をすることを忘れて席を離れた場合に、この遊技者の操作を待っていたのでは他の遊技者が不必要に待たされることとなり迷惑となる可能性があった。

【0007】本願発明は、上記不都合を解消するためにされたものである。その第1の目的は、ポーカーゲームなどのゼロサムゲームにおいて合理的な手数料の徴収方法を実施可能なゲーム装置を提供することである。その第2の目的は、複数人が参加するゲームでいずれかの遊技者が途中放棄をしても、効率的にゲーム処理を続行可

能とすることにより、ゲームの遊技者に迷惑を掛けないゲーム装置を提供することである。

【0008】

【課題を解決するための手段】本発明のゲーム装置は、複数の遊技者が参加可能に構成されたゲーム装置において、ゲームを実施する場合に、各遊技者から徴収した徴収額について予め定められた割合で手数料を計算し、当該手数料を徴収料から減額した残金を当該ゲームの積立額として使用可能に構成されていることを特徴とするゲーム装置である。

【0009】本発明において、「手持ち額」とは、各遊技者がゲームを継続するための財産として所有するクレジットのことをいう。「保証金」とは、ゲームごとに遊技者が持ち出すデポジットのことをいい、ゲーム参加料やゲーム継続料を含む。「ゲーム参加料」は、ゲームを継続している以上必ず払わなければならない額であり、デポジットの一部をなすものである。「ゲーム継続料」とは、ゲームを放棄しない限りディールごとに支払わなければならない額をいう。「徴収額」とは、遊技者から徴収したデポジットの総額をいう。「積立額」は、徴収額から手数料を差し引いた残額をいう。これらの額は、金額そのものの他、ゲーム上のポイント数を示す相対値であってもよい。

【0010】一例として、上記ゲーム装置は、遊技者の各々が操作する複数の操作部、所定期間中に操作部の操作に対応させてゲーム参加料およびゲーム継続料を含む保証額を各遊技者に割り当てられていた手持ち額から減額し、当該保証額を徴収額として徴収する保証金徴収手段、および徴収額について予め定められた割合の手数料を計算し、当該手数料を徴収額から減額して積立額とする手数料徴収手段を備える。

【0011】本発明のゲーム装置は、さらに手数料徴収手段が手数料を徴収した場合に、当該手数料に対応する表示を行う画像表示手段を備えていてもよい。

【0012】本発明のゲーム装置は、複数の遊技者が参加可能に構成されたゲーム装置において、遊技者の各々に対してゲームへの参加態様を問い合わせる期間を設定し、当該期間内に遊技者の参加態様の指定がされなかった場合には、当該遊技者が所定の参加形態を選択したものととして処理することが可能に構成されている。

【0013】一例として、上記ゲーム装置は、

1) 遊技者の各々が操作する複数の操作部、
2) 遊技者の各々に対してゲームを継続するか放棄するかを問い合わせる期間を設定する時間計測手段、および
3) 問合せ期間中に対応する操作部が操作されなかった場合に、当該操作部に対応する遊技者が当該ゲームを放棄した旨のフラグを記憶手段に格納する継続/放棄決定手段を備えている。

【0014】本発明のゲーム装置は、さらに記憶手段に当該ゲームを放棄した旨のフラグが格納されている場合

には、当該フラグに対応する遊技者に代わって当該ゲームへの操作を指示するゲーム代行手段を備えていてもよい。

【0015】本発明は、複数の遊技者が参加して実施されるゲーム処理方法において、ゲームを実施する場合に、各遊技者から徴収した徴収額について予め定められた割合で手数料を計算し、当該手数料を徴収料から減額した残金を当該ゲームの積立額として使用するように処理することを特徴とするゲーム処理方法である。

10 【0016】本発明のゲーム装置は、複数の遊技者が参加して実施されるゲーム処理方法において、遊技者の各々に対してゲームへの参加態様を問い合わせる期間を設定し、当該期間内に遊技者の参加態様の指定がされなかった場合には、当該遊技者が所定の参加形態を選択したものととして処理することを特徴とするゲーム処理方法である。

【0017】本発明は、上記本発明のゲーム処理方法をコンピュータに実施させるためのプログラムが記録された記録媒体である。本発明における記録媒体とは、何等かの物理的手段により情報（主にデジタルデータ、プログラム）が記録されているものであって、コンピュータ、専用プロセッサ等の処理装置に所定の機能を行わせることができるものである。要するに、何等かの手段をもってコンピュータにプログラムをダウンロードし、所定の機能を実行させるものであればよい。例えば、フレキシブルディスク、固定ディスク、磁気テープ、光磁気ディスク、CD、CD-ROM、CD-R、DVD-RAM、DVD-ROM、DVD-R、PD、MD、DC C、ROMカートリッジ、バッテリーバックアップ付きの RAMメモリカートリッジ、フラッシュメモリカートリッジ、不揮発性RAMカートリッジ等を含む。

【0018】有線または無線の通信回線（公衆回線、データ専用線、衛星回線等）を介してホストコンピュータからデータの転送を受ける場合を含むものとする。いわゆるインターネットもここにいう記録媒体に含まれるものである。

【0019】

【発明の実施の形態】以下、本発明を実施するための実施の形態を、図面を参照して説明する。本実施形態は、
40 本発明をボーカゲームにおいて適用したものである。図1に、実施形態におけるゲーム装置の構成を説明する本体平面図および表示部正面図である。

【0020】本ゲーム装置は、図1に示すように、本体1と表示部2とで構成されている。本体1は、大型スクリーンである画像表示部105を取り囲むように、操作部111～115が配置されている。各操作部の前には椅子等が設置され、遊技者が操作部を操作してゲームに参加可能になっている。

【0021】各操作部111～115には、保証金設定ボタン1111、ボーナスボタン1112、CALLボ

タン1113およびDOWNボタン1114等が設けられている。保証金設定ボタン1111は、保証金設定期間に保証金を10ポイント単位で申請するための操作ボタンである。ボーナスボタン1112は、ボーカで一定の役が出た場合にボーナスを受け取れるようにしたい場合に、保証金設定期間に押下するための操作ボタンである。CALLボタン1113は、カードが配られるたびに、遊技者がそのゲーム（ディール）を継続する意思表示を行う場合に押下する操作ボタンである。DOWNボタン1114は、カードが配られた後に、遊技者がそのゲームを放棄する（降りる）意思表示を行う場合に押下する操作ボタンである。

【0022】画像表示部105は、ゲームプレイの内容が二次元画像として表示される画像表示面である。図5に本実施形態におけるゲーム開始前の画像表示例を示す。ゲーム中、画像表示部105には、保証金額表示領域401～405、積立金表示領域406、手数料表示領域407、順位表示領域408、ボーナス点表示領域409および点数説明表示領域410が表示されている。保証金額表示領域401～405は、操作部111～115に対応して表示されるものであり、ゲーム参加料表示4011、ファーストディール・ゲーム継続料表示4012、セカンドディール・ゲーム継続料表示4013およびサードディール・ゲーム継続料表示4014で構成されている。ゲームの進行の過程で支払う可能性のある金額が架空のメダルとして各領域4011～4014に山分け表示されるようになっている。このような表示方法によれば、支払額がはっきりとしているので、金額の使用状況や用途を遊技者に正確に理解させることが可能となっている。

【0023】表示部2は、画像表示部105に表示されるゲーム内容に合わせて、カードを遊技者に配るかのように動くディーラーの画像が表示される部位である。画像表示部205は、そのディーラーの画像を表示する大型スクリーンであり、スピーカ204LおよびRはそのディーラーの声その他ゲームに関係する音声を発音させるようになっている。

【0024】図2に本実施形態におけるゲーム装置のハードウェアブロック図を示す。本体1は、コンピュータ装置としての構成を備え、演算部101、I/O部102、記憶部103、画像信号生成部104、画像表示部105、プログラム格納部106、I/O部110および操作部111～115を備えている。

【0025】演算部101は、CPUおよびその補助プロセッサ等で構成されており、プログラム格納部106に格納されているプログラムを順番に読み取ってその機械語命令とオペランドに対応した処理を実行可能に構成されている。

【0026】I/O部102は、演算部101がゲーム処理の内容に応じて表示部2に再生させたい画像を指定

するコマンドを送信するためのシリアルポートである。

【0027】記憶部103は、RAMまたは固定ディスク等であって、演算部101のワークエリアとしてフラグその他の変数を格納する他、プログラムの一時ロード領域になっている。

【0028】画像信号生成部104は、ビデオプロセッサおよび画像メモリ等を備え、演算部101から供給されたコマンドに応じた画像信号を生成し前記画像表示部105に表示可能になっている。

【0029】プログラム格納部106は、ROMまたは固定ディスク等であって、本発明のゲーム処理方法をコンピュータに実施させるためのプログラムおよび画像データ等が格納されている。なお、図示しない記憶媒体読み取り装置を備えることで、CD-ROMなどの記録媒体からプログラム格納部106に格納するように構成してもよい。

【0030】I/O部110は、各操作部111～115からの操作信号を受け付け、演算部101から読み取り可能にバッファに格納するようになっている。

【0031】表示部2は、記憶媒体であるDVD、CD-V、LD等のビデオ信号再生装置としての構成を備え、再生制御部201、再生部202、画像表示部203およびスピーカ204（LやR）を備えている。

【0032】記憶媒体には、ディーラーの画像を表示させるためのビデオ信号が所定の方式にしたがって格納されている。

【0033】再生制御部201は、本体1からのコマンドを受信してコマンドに対応する記憶媒体のアドレスを再生部202に出力するようになっている。ただし演算部101が再生部202に入力可能なアドレス（チャプター番号やトラック番号）を出力可能な場合には、再生制御部は不要である。

【0034】再生部202は、記憶媒体のプレーヤとしての機能を備え、記憶媒体から情報（デジタルである場合を含む）を再生し、映像信号を上記画像表示部203に供給し、音声信号をスピーカ204に供給するようになっている。

【0035】画像表示部203は、汎用の大型プロジェクションTV装置を適用可能である。この場合、スピーカ204は音声部に相当することになる。

【0036】図3に本実施形態におけるゲーム装置を機能単位で区分けした機能ブロック図を示す。これら機能ブロックは、上記ハードウェア構成を備えるコンピュータ装置が本発明のゲーム処理方法に対応したプログラムを実行することにより機能的に実現されるものである。

【0037】本ゲーム装置は、図3に示すように、保証金設定手段300、ゲーム参加料徴収手段301、ゲーム継続料徴収手段302、手数料徴収手段303、操作手段304、カード配布手段305、時間計測手段306、継続／放棄決定手段307、記憶手段308、ゲー

ム代行手段309、勝敗決定手段310および画像表示手段311を備えて構成される。この中で操作手段304は、各操作部111~115、1/O部110および演算部101の読み取り機能により実現される。記憶手段308は、記憶部103および演算部101の読み取り書き込み機能により実現される。画像表示手段311は、画像信号生成部104、画像表示部105および演算部101の描画コマンドにより実現される。その他の機能ブロックは、主として演算部101がプログラムを実行することで順次実現されていくものである。ゲーム参加料徴収手段301およびゲーム継続料徴収手段302が本発明の保証金徴収手段に相当する。

【0038】図4に本実施形態におけるゲーム処理方法を説明するフローチャートを示す。当該処理の前提として、本ゲーム装置の各操作席11~15にはそれぞれ遊技者が着席し、図示しないコイン投入口より貨幣やメダルを投入することにより、ポーカーゲームを開始する準備ができていたものとする。

【0039】ゲーム開始前(S1:NO)の段階では、図5において説明したように、実際の遊技場でクロスに印刷されているような図形が表示されている。

【0040】上記前提条件が揃っておりゲームが開始されると(S1:YES)、保証金設定手段300は、一定の保証金設定期間を計測し(S3:NO)、その間に操作手段304からの入力を監視する(S2)。いずれかの遊技者により保証金設定ボタン1111が押下された場合には、保証金設定手段300は、押下された回数だけ10ポイント分の保証金額を累計し、当該遊技者の保証金希望額として記憶手段308に記録する。保証金設定期間が終了したら(S3:YES)、保証金設定手段300は指定された保証金希望額のうち最低額を保証金として決定する。これを受けて、画像表示手段311は、図6に示すように、決定した保証金額に対応させて、仮想的なコインC1~C4を保証金額表示領域401~405に山積みしたような画像を画像表示部105に表示させる(S4)。各遊技者の手持ち額であるクレジット額についても、各保証金額表示領域401~405に対応させて表示してもよい。このクレジット額は、保証金額表示領域から積立金表示領域406にコインが移動するたびに減額されて表示されることになる。

【0041】ゲーム参加料徴収手段301は、各遊技者の保証金額からゲーム参加料を減額する(S5)。これを受けて画像表示手段311は、各遊技者の保証金額表示領域401~405のうち、ゲーム参加料表示領域4011の仮想コインC1を総て積立金表示領域406に移動させる。ただし参加料徴収は保証金設定の前に実施するようにしてもよい。

【0042】以上の処理が済むと、ポーカーゲームが実質的に開始される。ファーストディールからサードディールまで、合計3回ゲームが実施される。

【0043】ゲーム継続料徴収手段302は、ファーストディールのゲーム継続料を各遊技者の保証金額から減額する(S6)。これを受けて画像表示手段311は、ファーストディール・ゲーム継続料表示領域4012の仮想コインC2を積立金表示領域406に移動させる。

【0044】ゲーム継続料の徴収が終了すると、図7に示すように、手数料徴収手段303は、積立金表示領域406に積み立てられた積立金総額411を表示する。同時に手数料徴収手段303は、積立金総額から予め定められた割合(例えば10%)を計算し、計算された額を手数料として徴収金額から減額する(S7)。これを受けて画像表示手段311は、この手数料を手数料表示領域407に表示する。手数料の端数は切り下げまたは切り上げる。この減額処理で、実質的にセンターが手数料を徴収したことと等価になる。

【0045】カード配布手段305は、乱数により各遊技者に配るカードを2枚ずつ決定し、そのカードを仮想的に表示する(S8:421~425)。図8に本実施形態においてカードが配布された状態(ファーストディール)を示す。ディールごとに、各遊技者に対してこのゲームを継続するか(CALL)、それとも放棄して降りるか(DOWN)を選択する機会が与えられる。

【0046】この機会を一定時間遊技者に与えるために、時間計測手段306は操作部単位で一定の選択期間を計測する(S9)。この期間中に、遊技者は各操作部においてCALLボタン1113を押すかDOWNボタン1114を押すかする(S10)。選択期間中にいずれかの操作ボタンが押下された場合(S11:YES)、継続/放棄決定手段307は操作内容に対応させて当該操作席が継続か放棄かの入力内容を登録する(S14)。

【0047】図9に、本実施形態において継続/放棄の問合せが行なわれている状態における画像表示例を示す。図9では、操作席11について、CALLボタン1113が押下されたため、当該遊技者がゲーム継続する旨の表示413がされており、操作席12については選択期間中である指示表示412がされ、CALLかDOWNかのいずれかを選択するように指示する表示414がされている。選択期間中では、ファーストディール表示領域4012のコイン表示C2が前方に移動して表示される。もちろんコイン表示C2を前方に移動させずにファーストディール表示領域に表示したままにしてもよい。CALLを選択した場合には、ファーストディール表示領域4012のコイン表示が積立金表示領域406に移動させられ、DOWNを選択した場合には、コイン表示C2が再びファーストディール表示領域4012に戻される。

【0048】CALLボタンもDOWNボタンも押下されないまま(S11:NO)選択期間が終了した場合(S12:YES)、継続/放棄決定手段307は操作

席で遊技者がDOWNボタンを押下したものと判定し、当該操作席が放棄されている旨を記憶手段308に登録する(S13)。

【0049】図10に本実施形態において問合せに遊技者が応じず放棄表示がされた状態における画像表示例を示す。図10は、操作席12に遊技者が着席しておらずまたは途中放棄したため選択期間が終了し、次の操作席13の選択期間になっている状態を示している。操作席12に対応するカード表示上には当該席でゲームが放棄された旨の表示415がされている。

【0050】ディールごとに以上の処理(S6～S15)が総ての操作席に対して繰り返される(S16:YES)。ファーストディールが終了すると(S16:YES)、ゲーム継続料徴収手段302はセカンドディールのゲーム継続料を徴収し(S6)、ゲーム継続料表示領域4013のコイン表示C3が積立金表示領域406に移動させられる。手数料徴収手段303は再び手数料を徴収する(S7)。カード配布手段305は、カードをさらに配布する(S8)。セカンドディールでも、ファーストディールと同様にして時間計測手段306、継続/放棄決定手段307により、継続または放棄が決定される(S9～S15)。セカンドディールが終了すると(S16:YES)、サードディールに移行する。サードディールでも、同様にしてサードディールのゲーム継続料が徴収され、表示領域4014のコイン表示C4が積立金表示領域406に移動させられ、継続/放棄の判定が行われる(S6～S15)。

【0051】ゲームの途中でいずれかの操作席において遊技者がゲームの放棄をDOWNボタンで指示した場合(S10・S14)や遊技者の退席により継続/放棄決定手段307がゲーム放棄を登録した場合(S13)には、ゲーム代行手段309はその操作席の操作を代行するようになる。ポーカーゲームでは、所定の人数が揃わないとゲームの続行ができなくなるためである。ゲーム代行手段309は、ゲームを代行する操作席についてはその旨の表示をし、乱数によりゲームに参加する。この参加形態はコンピュータが代行していることを意味する。

【0052】遊技者が継続/放棄を選択する順番は一定の順序で固定してもよいが、その時点で最も高い手(カードの組み合わせ)になっている操作席から順番に回るようにしてもよい。

【0053】サードディールが終了した場合(S16:NO)、残りのディールが無いので、それまでの結果に基づき勝敗決定手段310は各操作席の取り分に応じた順序を決定し、順序表示領域408に数字で順位表示をする。1番になった操作席がこのゲームに勝利したものとなる。勝敗決定手段310は、積立金表示領域406に表示していたコイン表示C5をすべて1番になった操作席の保証金額表示領域に移動させ、記憶手段308内

の手持ち額も更新させる。ゲーム代行手段309が代行した操作席が1番になる場合もあり得る。また一人の遊技者を除いた残りの操作席が放棄登録されている場合には、自動的にその遊技者を勝者とするように処理しても良い。

【0054】再びゲームを行う場合には(S1:YES)、同じ遊技者でまたは放棄された操作席に新たな遊技者を迎えた上で次のゲームが実施される。

【0055】本実施形態によれば、積み立てられた金額から一定割合の手数料を徴収可能に構成したので、ポーカーゲームのようなゼロサムゲームであっても遊技者に不公平感を与えることなくゲーム管理者へのコミッション料を徴収可能である。ゲーム装置は遊技者のために遊技台を貸与し、ゲームごとディールごとに徴収金額に対応した手数料を徴収していることになる。

【0056】本実施形態によれば、選択期間内に操作されなかった場合にはゲームを放棄したものと登録するので、最初から遊技者がいない操作席があったりゲームの途中で立ち去った遊技者が出たとしても、ゲームの進行を止めることなくゲームを継続させることが可能である。

【0057】本実施形態によれば、段階ごとに支払うべき金額を山分けしてコイン表示可能に構成したので、遊技者が明確にコイン徴収の用途を認識することができ遊技者の誤解が発生することを防止できる。

【0058】本実施形態によれば、ゲームが放棄された操作席があったとしてもコンピュータによって操作が代行されるので、ポーカーゲームのように一定の参加者が必要なゲームであっても実施可能である。

【0059】本実施形態によれば、継続または放棄の選択期間には、その旨を示す明確な指示表示がされるので、遊技者は混乱すること無く自然に操作することができる。

【0060】本実施形態によれば、本ゲームとは別に役によるボーナス配分を可能にしたので、実際のポーカーゲームよりもゲーム内容を興味深いものにすることができる。

【0061】(本発明の適用先)本発明は上記実施形態に限定されことなく、種々に設計変更して適用することが可能である。例えば上記実施形態はポーカーゲームを例示していたが、他の複数人により行われるゲームに本発明を適用することも無論可能である。例えばその他のカードゲームや麻雀ゲームに本発明を適用可能である。

【0062】

【発明の効果】本発明によれば、遊技者から徴収した徴収金から一定割合の手数料を徴収するように構成したので、ポーカーゲームなどのゼロサムゲームにおいて合理的な手数料の徴収方法を提供できる。

【0063】本発明によれば、複数人が参加するゲーム

でいずれかの遊技者が途中放棄をした場合に、一定時間経過後に放棄等の特定の取り扱いをするように構成したので、ゲームの遊技者に迷惑を掛けずに効率的にゲームを実施可能である。

【図面の簡単な説明】

【図1】実施形態におけるゲーム装置の構成を説明する本体平面図および表示部正面図である。

【図2】実施形態におけるゲーム装置のハードウェアブロック図である。

【図3】実施形態におけるゲーム装置を機能単位で区分けた機能ブロック図である。

【図4】実施形態におけるゲーム処理方法を説明するフローチャートである。

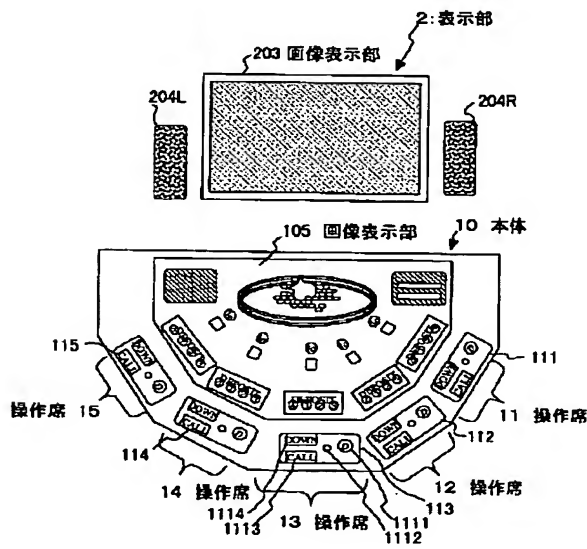
【図5】実施形態におけるゲーム開始前の画像表示例である。

【図6】実施形態において保証金額が配られた状態における画像表示例である。

【図7】実施形態においてゲーム参加料およびゲーム継続料が徴収され手数料が徴収された状態における画像表示例である。

【図8】実施形態においてカードが配布された状態（フ*

【図1】



*ファーストディール)における画像表示例である。

【図9】実施形態において継続/放棄の問合せが行なわれている状態における画像表示例である。

【図10】実施形態において問合せに遊技者が応じず放棄表示がされた状態における画像表示例である。

【符号の説明】

1 本体

2 表示部

111~115 操作部

300 保証金設定手段

301 ゲーム参加料徴収手段

302 ゲーム継続料徴収手段

303 手数料徴収手段

304 操作手段

305 カード配布手段

306 時間計測手段

307 継続/放棄決定手段

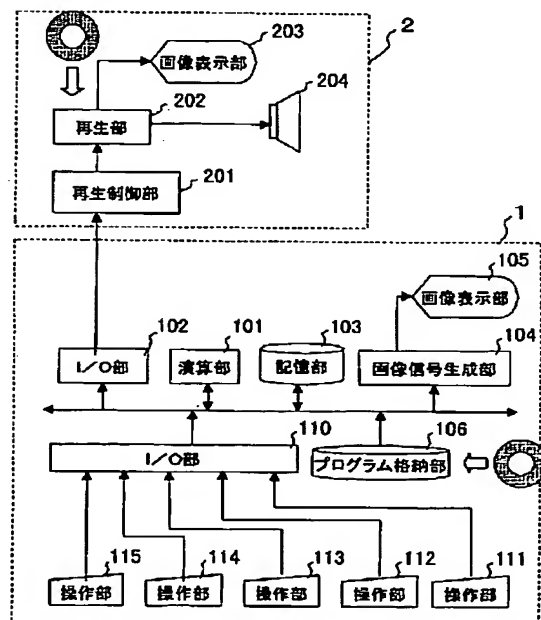
308 記憶手段

309 ゲーム代行手段

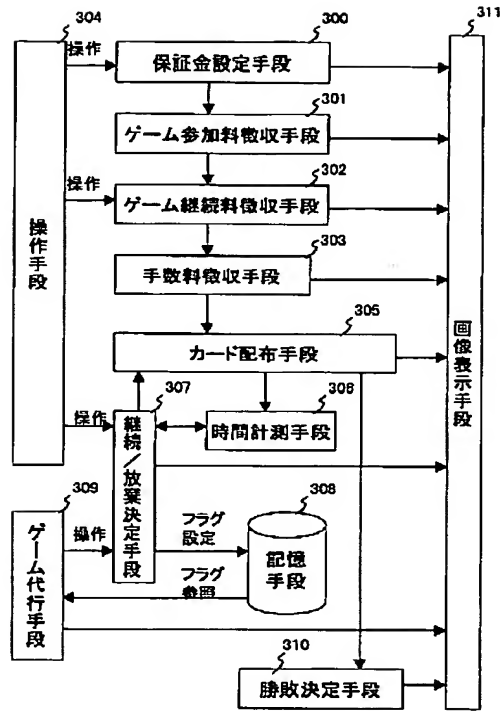
310 勝敗決定手段

311 画像表示手段

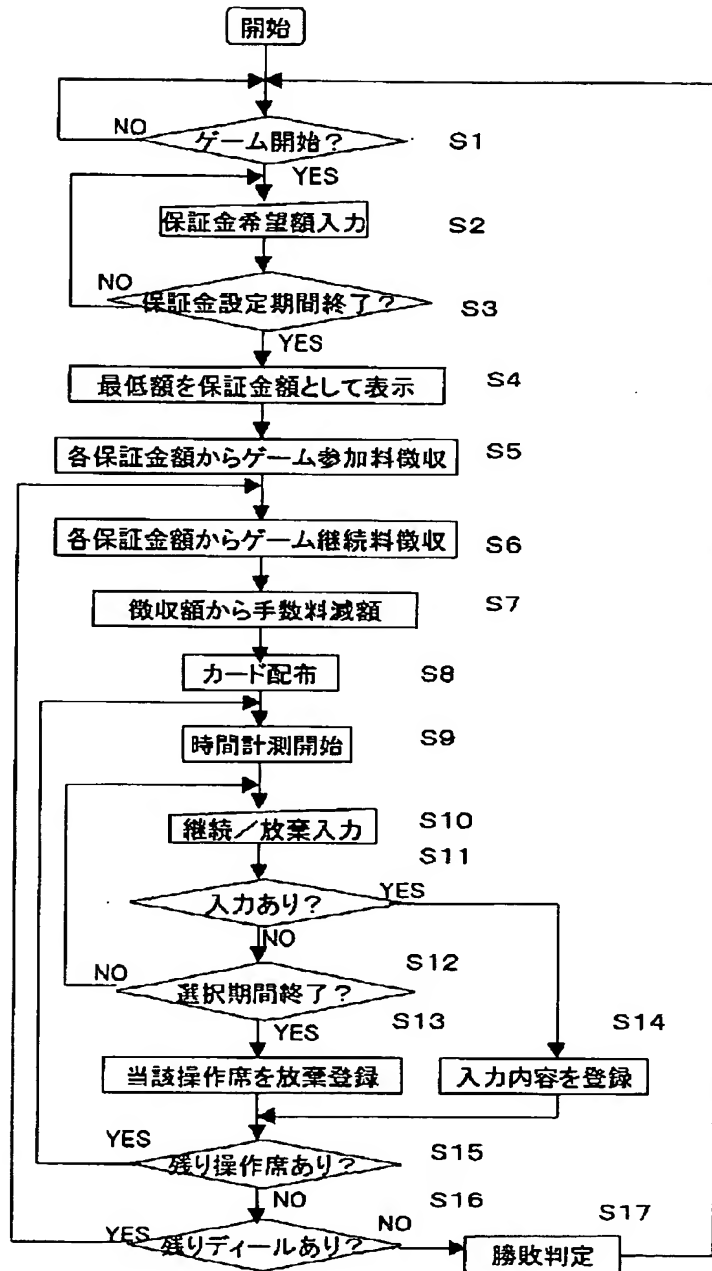
【図2】



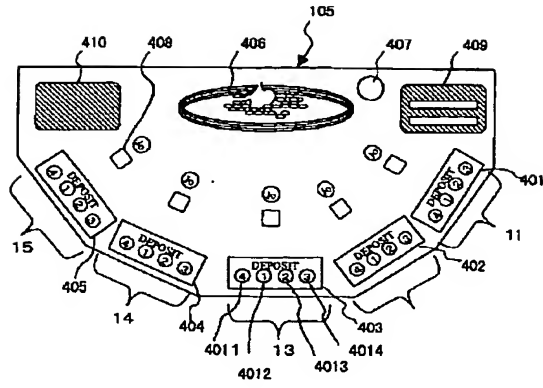
【図3】



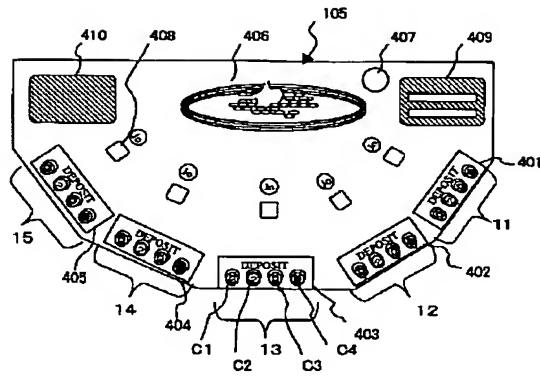
【図4】



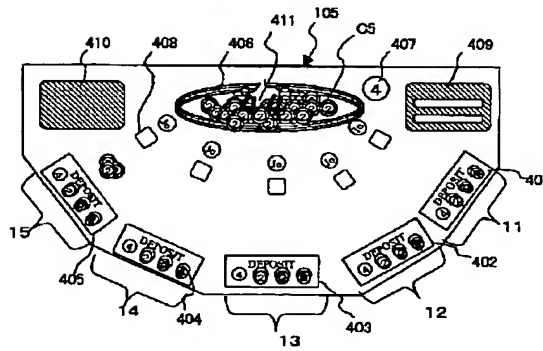
【図5】



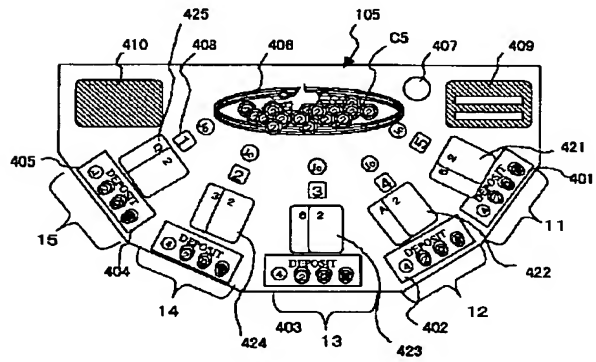
【図6】



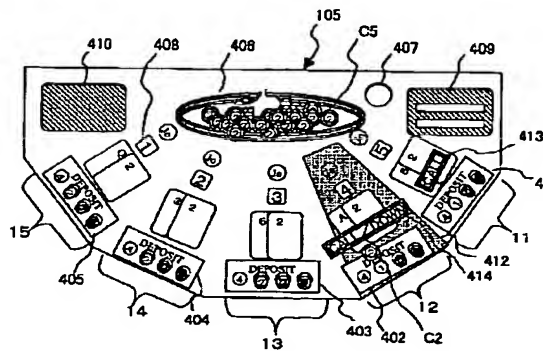
【図7】



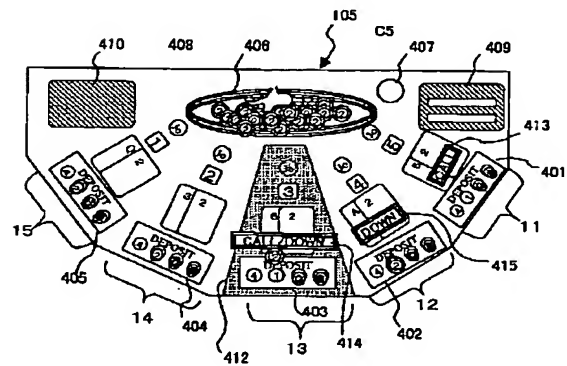
【図8】



【図9】



【図10】



【公報種別】 特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
【部門区分】 第 1 部門第 2 区分
【発行日】 平成 18 年 4 月 27 日 (2006.4.27)

【公開番号】 特開 2000-233075 (P2000-233075A)
【公開日】 平成 12 年 8 月 29 日 (2000.8.29)
【出願番号】 特願平 11-36526
【国際特許分類】

【手続補正書】
【提出日】 平成 18 年 2 月 15 日 (2006.2.15)
【手続補正 1】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 特許請求の範囲
【補正方法】 変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項 1】

複数の遊技者間で対戦可能に構成されたゲーム装置において、
遊技者の各々が操作する複数の操作部と、
各遊技者からクレジットを徴収処理する手段と、
遊技者ごと徴収された前記クレジットから、前記操作手段の操作に基づいて設定された
保証額を徴収額として減額演算する保証金徴収手段と、
前記徴収額について予め定められた割合で手数料を演算し、該手数料を該徴収額から減
額演算し、その減額演算の残金を当該ゲームにおける遊技者ごとの積立額として各遊技者
に利用可能となるよう帰属状態を設定する手数料徴収手段と、
当該ゲームにおいて負けた遊技者から徴収した該積立額の帰属が、当該ゲームにおいて
勝った遊技者に帰属するように該帰属状態を変更する帰属関係変更手段と、
を備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】
前記手数料徴収手段が手数料を徴収した場合に、当該手数料に対応する表示を行う画像
表示手段
をさらに備えた請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 3】
前記画像表示手段には、前記保証額、前記積立額、前記手数料、前記ゲームへの参加料
または前記帰属状態の少なくとも 1 以上が表示される、
請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】
複数の遊技者が参加可能に構成されたゲーム装置において、
遊技者の各々に対してゲームへの参加態様を問い合わせる期間を設定し、当該期間内に
遊技者の参加態様の指定がされなかった場合には、当該遊技者が所定の参加形態を選択し
たものとして処理すること
を特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】
遊技者の各々が操作する複数の操作部と、

遊技者の各々に対してゲームを継続するか放棄するかを問い合わせる期間を設定する時間計測手段と、

前記問合せ期間中に対応する操作部が操作されなかった場合に、当該操作部に対応する遊技者が当該ゲームを放棄した旨のフラグを記憶手段に格納する継続／放棄決定手段と、を備える請求項4に記載のゲーム装置。

【請求項6】

前記記憶手段に当該ゲームを放棄した旨のフラグが格納されている場合には、当該フラグに対応する遊技者に代わって当該ゲームへの操作を指示するゲーム代行手段をさらに備えた請求項5に記載のゲーム装置。

【請求項7】

複数の遊技者が参加して実施されるゲーム処理方法において、ゲームを実施する場合に、各遊技者から徴収した徴収額について予め定められた割合で手数料を計算する手順と、

当該手数料を前記徴収料から減額した残金を当該ゲームの積立額として使用するように処理する手順と、

を備えたことを特徴とするゲーム処理方法。

【請求項8】

複数の遊技者が参加して実施されるゲーム処理方法において、遊技者の各々に対してゲームへの参加態様を問い合わせる期間を設定する手順と、当該期間内に遊技者の参加態様の指定がされなかった場合には、当該遊技者が所定の参加形態を選択したものとして処理する手順と、を備えたことを特徴とするゲーム処理方法。

【請求項9】

請求項7または請求項8に記載のゲーム処理方法に規定された各手順をコンピュータに実現させるためのプログラムが記録された機械読み取り可能な記録媒体。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明のゲーム装置は、複数の遊技者間で対戦可能に構成されたゲーム装置において、遊技者の各々が操作する複数の操作部と、各遊技者からクレジットを徴収処理する手段と、遊技者ごと徴収された前記クレジットから、前記操作手段の操作に基づいて設定された保証額を徴収額として減額演算する保証金徴収手段と、前記徴収額について予め定められた割合で手数料を演算し、該手数料を該徴収額から減額演算し、その減額演算の残金を当該ゲームにおける遊技者ごとの積立額として各遊技者に利用可能となるよう帰属状態を設定する手数料徴収手段と、当該ゲームにおいて負けた遊技者から徴収した該積立額の帰属が、当該ゲームにおいて勝った遊技者に帰属するように該帰属状態を変更する帰属関係変更手段と、を備えたことを特徴とする。

すなわち、本発明は、複数の遊技者が参加可能に構成されたゲーム装置において、ゲームを実施する場合に、各遊技者から徴収した徴収額について予め定められた割合で手数料を計算し、当該手数料を徴収料から減額した残金を当該ゲームの積立額として使用可能に構成されていることを特徴とするゲーム装置である。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明のゲーム装置は、さらに手数料徴収手段が手数料を徴収した場合に、当該手数料に対応する表示を行う画像表示手段を備えていてもよい。

ここで、画像表示手段には、保証額、積立額、または帰属状態の少なくとも 1 以上が表示される。